

<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article800>



Découverte de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée

- Cours - Technologie -



Date de mise en ligne : lundi 26 juin 2017

Copyright © Collège André Chêne - Fleury-les-Aubrais - Tous droits réservés

En relation avec le programme de Technologie Cycle 4, les élèves des classes de 5^{ème} E, 4^{ème} B, C, D, E et F se sont rendus à la bibliothèque « Les Jacobins » pour découvrir la réalité virtuelle et la réalité augmentée.
[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L285xH400/technorv-fb1a5.jpg>]

Trois étudiants de l'ENSIIE, Ecole Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise, ont présenté dans un premier temps l'utilité de la réalité virtuelle au quotidien à travers différents domaines d'application : les jeux vidéo, la médecine (vaincre des phobies, opérations, rééducation...), les métiers (ex : simulateur de vol) et le design (création d'objet, modèles 3D).

Ensuite, les collégiens ont pu se plonger dans le monde de la réalité virtuelle via des outils derniers cris et des applications ludiques parmi lesquels on retrouve le fameux HTC Vive, considéré par beaucoup comme étant le meilleur casque de réalité virtuelle ou encore le Leap Motion, un dispositif de reconnaissance de mouvement des mains.

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L274xH400/technorv4-9edfe.jpg>]

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L400xH400/technorv2-232ee.jpg>]

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L396xH400/technorv3-a6bc9.jpg>] **Un jeu inventé par les étudiants de l'ENSIIE**

Les élèves ont pu également tester la réalité augmentée à travers la lecture de livres animés à destination des enfants à l'aide d'une tablette et via une application. Comme par magie, des vidéos, des sons, des images 2D, ou 3D... apparaissent en superposition à travers les pages du livre.

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L400xH327/technorv5-4b206.jpg>]

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L400xH321/technorv6-09b04.jpg>]

[<http://clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/sites/clg-andre-chene-les-jacobins-fleury-les-aubrais/local/cache-vignettes/L400xH300/technorv7-f2cf2.jpg>]

</doc1274|center></doc1273|center></doc1272|center></doc1270|center></doc1269|center></doc1271|center>

Mme PELLOUARD